

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

Universidad Nacional De La Plata.

Facultad de Bellas Artes.

**Licenciatura en Comunicación Audiovisual
con Orientación en Realización de Cine, Video y TV**

Tesis Colectiva Interdisciplinaria

Título: Mi alma no la atraparás.

Tema: Concierto audiovisual o las posibilidades de expansión del discurso musical mediante el uso del video en el marco de un concierto.

Burgos Mariano Leonel.

DNI. 26846347

Legajo. 35174/9

Teléfono. 221-5054963

E-mail. mariano.l.burgos@gmail.com

Director. Peralta, Lisandro.

Co-tesista

Mendoza, Angeles

Licenciatura en Música Popular. Legajo: 59108/6

La presente tesis cuenta con el apoyo financiero del programa PAR (Programa de Apoyo a la Realización Artística y Cultural), perteneciente a la Secretaría de Arte y Cultura de la Universidad Nacional de La Plata.

Indice:

I.	Abstract.....	03
II.	Introducción.....	04
III.	Marco teórico.....	05
	a) La composición.....	08
	b) El espacio.....	08
	c) El tiempo.....	09
IV.	“Mi alma no la atraparás”. Concierto Audiovisual.....	10
	a) Las canciones.....	12
	b) La puesta.....	13
	c) La imagen videográfica.....	13
V.	Trabajo interdisciplinario.....	15
VI.	Conclusiones.....	17
VII.	Obras de referencia.....	19
VIII.	Bibliografía.....	20

I. Abstract.¹

Mi alma no la atraparás es un concierto audiovisual en el cual se fusionan elementos que han sido grabados previamente y elementos que son ejecutados en vivo.

El nombre de la obra surgió durante el proceso de producción aludiendo al alma de nuestros pueblos originarios durante la llegada de los españoles.

Desde la disciplina de la música popular se trabajó en el arreglo de producción propia sobre tres canciones del grupo musical Tonolec, rescatando de los mismos el uso de bases electrónicas realizadas por instrumentos digitales y su mixtura con instrumentos tradicionales.

Desde el punto de vista de las artes audiovisuales, se exploró el concepto de *live cinema*², haciendo hincapié en la fragmentación del espacio de proyección y la interacción de *músicos en escena* con el video. También se utilizaron diversos registros como videos grabados y editados con anterioridad, archivos de internet e imágenes de archivo, esto es mezclado en vivo con la imagen de dos cámaras (una web cam y otra analógica). El montaje de todos estos elementos se realiza en tiempo real construyendo de esta manera una narración que se apoya en la música, en la plasticidad de la imagen de video y en el carácter fragmentado de su puesta en escena.

Palabras claves: concierto audiovisual, tiempo real/diferido, live cinema, artes audiovisuales.

¹ Los apartados I, V y parte del II son de autoría conjunta con Angeles Mendoza, co-tesista del presente trabajo.

² Live cinema (Cine en vivo): "En el presente, Live Cinema viene a designar la creación simultánea de sonido e imagen en tiempo real por artistas sonoros y visuales que trabajan sobre un concepto en colaboración". Mía Makela (2006), FBA [en línea] "La práctica del Live Cinema". Consultado el 11 de Noviembre de 2016 en <http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=44/>

II. Introducción.

El presente trabajo tuvo su origen en los encuentros propuestos por el Programa de Tesis Colectivas Interdisciplinarias de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Las ideas previas eran diferentes en relación a la producción final, ya que a partir del cruce interdisciplinario surgieron nuevos abordajes integradores de ambas especialidades.

Desde tiempos remotos, la música ha tenido y aún tiene una tradición de ejecución en vivo, mientras que el cine, necesariamente es un arte en diferido, teniendo un tiempo de grabación, montaje y reproducción.

Como punto en común pensamos en el concepto de puesta en escena y la interacción de lo musical y lo audiovisual, mediante la unión de materiales sonoros y visuales que han sido realizados con anterioridad y aquellos que son producidos durante el recital.

Por otro lado resulta interesante el hecho de que las herramientas audiovisuales funcionan como innovaciones tecnológicas dentro de la música de raíz folclórica y a su vez lo performático aproxima las artes audiovisuales a la ejecución musical por su carácter de espectáculo en vivo. Es así como la *performance*³ toma la forma de un concierto en el que se integran dos componentes artísticos que interactúan: la música y las artes audiovisuales y es en esta interacción que surgen los primeros interrogantes ¿existen elementos presentes en las artes audiovisuales y en la música que posibilitarían la práctica de ejecutar un instrumento audiovisual? y si es así ¿cuáles serían? Este interrogante fue el disparador del presente trabajo de tesis que se propone, por un lado, buscar maneras de integrar ambas disciplinas en una acción común a todos los *performers*, la ejecución instrumental sobre el escenario, y por el otro, un modo de hacer que integre elementos realizados con anterioridad con elementos producidos en vivo.

Desde hace ya varias décadas la música popular junto con las artes audiovisuales (sobre todo el video) han ido construyendo un modo de hacer que trasciende la mera colaboración de disciplinas. El público que va a un recital no sólo desea escuchar un grupo musical sino que también va a presenciar una performance en vivo de los artistas.

³El término *performance* hace referencia al arte que se realiza en un espacio y lugar concreto y que requiere del cuerpo del artista en acción. En el apartado siguiente se abordará el concepto en favor de la temática de esta obra.

Estos ofrecen un conjunto de componentes que incluye audiovisuales, iluminación, vestuario, conformando la propuesta estética del colectivo artístico.

El presente trabajo plantea explorar la interrelación entre las artes audiovisuales y la música desde la fusión de dos registros: lo grabado y lo ejecutado en vivo.

III. Marco teórico.

El *live cinema* entendido como *performance* audiovisual.

Antonio Prieto, en su texto “*En torno a los estudios del performance, la teatralidad y más*” (2002), define:

Quisiera proponer una definición lúdica del polémico concepto (con agradecimiento a Yolanda Muñoz): el performance es una esponja mutante y nómada. Es una esponja porque absorbe todo lo que encuentra a su paso: la lingüística, la teorías de la comunicación y de la conducta, la antropología, el arte, los estudios escénicos, los estudios de género y ahora los estudios postcoloniales. Es mutante gracias a su asombrosa capacidad de transformación en una hueste de significados escurridizos: parte del latín per-formare (realizar), para con el paso de los siglos denotar desempeño, espectáculo, actuación, realización, ejecución musical o dancística, representación teatral, etc. Incluso muta de género al realizar un 'travestismo' en países como España y Argentina donde se conoce como la performance. Nuestra palabra es nómada ya que se le ha visto viajar sin necesidad de pasaporte de una disciplina a otra y también de un país a otro.⁴

Para restringir su uso a las artes escénicas, ya sea por la naturaleza de la obra o por el contexto en donde se realiza, podría decirse que una *performance* es una actuación que está constituida por las acciones realizadas por artistas en un espacio y un tiempo específico. O, para decirlo en términos de Edgar De Santo, “*la performance es una forma*

⁴ Antonio Prieto S. (2002) [en línea] En torno a los estudios del performance, la teatralidad y más.(Notas para una conferencia)Para el curso "Globalización, Migración, Espacios Públicos y Performance"CRIM, 13 de septiembre de 2002<http://performancelogia.blogspot.com.ar/2007/08/en-torno-los-estudios-del-performance.html>

de dar vida a ideas formales y conceptuales sobre las cuales se basa toda expresión artística.⁵

Cine/cine en vivo.

Antes de la aparición del *live cinema*, el cine en su soporte químico era un arte necesariamente en diferido. Tenía un tiempo de rodaje donde era capturado el tiempo que se quería dejar plasmado o impreso, un tiempo de revelado, un tiempo de edición y montaje y un tiempo en donde el material filmico era visionado. El tiempo del visionado podía adquirir cualquier formato: cinematográfico en donde se visionaba la película en una sala oscura, o también podía usarse ese registro en espectáculos teatrales o musicales en donde los *performers* podían interactuar con lo ya grabado y proyectado.

Con el avance de la tecnología del video analógico ya podía pensarse en el concepto de transmisión en vivo. Es decir que lo que se filma en un lugar puede *teletransmitirse* o ser televisado en otro lugar. Con esta nueva tecnología las artes audiovisuales ampliaron su espectro en cine, televisión y video. Los dos últimos dispositivos incluían la categoría de tiempo en vivo.

Posteriormente con el video digital aparece el cine digital y aunque éste seguía manteniendo su carácter de arte en diferido, abría la puerta a nuevos experimentos; uno de ellos y el que intenta rescatar este trabajo es el cine en vivo. De más está decir que una nueva tecnología que a su vez propone nuevos lenguajes no inhabilita lo anterior; hoy las artes audiovisuales gozan de una gran variedad de formatos y modos de expresión.

En el *live cinema*, a diferencia del cine tradicional, puede verse en la mayoría de los casos al artista audiovisual haciendo su trabajo y asumiendo un rol en la escena que se conoce como *VJ (video jokey)*⁶.

⁵ Edgar De Santo [en línea] ¿Qué porquería es la performance?
Ciertos antecedentes y un encuentro con el pensamiento artístico Latinoamericano.
<http://unlp.academia.edu/EdgarDeSanto/Papers>

Esta práctica audiovisual que se ejecuta en vivo posee varios rasgos que definen la especificidad de la obra: Imágenes y sonidos realizados con anterioridad o producidos en el momento de la performance. La mezcla de todo o parte de lo que se proyecta y se escucha se ejecuta en vivo lo que pone de manifiesto la principal diferencia entre el *live cinema* y el cine tradicional creando así un dispositivo nuevo.

No obstante podemos rastrear los orígenes de éste en las primeras proyecciones del cine mudo cuando una orquesta o un pianista musicalizaban la obra mientras corría el filme. Este abordaje primitivo es parte de la historia del *live cinema* y se relaciona con la parte sonora de estos audiovisuales. Posteriormente se encuentran experiencias visuales en vivo en algunas colaboraciones artísticas de la cultura psicodélica⁷ de los años 60 en donde se proyectaban filminas con líquidos aceitosos de distintas densidades que al calentarse generaban patrones orgánicos. También se empleaban luces estroboscópicas, linternas mágicas y proyecciones de fractales o caleidoscopios. Generalmente estos efectos visuales se empleaban en conciertos de grupos psicodélicos y neo psicodélicos. También se encuentran antecedentes en las composiciones visuales de Pudovkin⁸ en donde varias imágenes se encadenaban y se proyectaban simultáneamente.

En cuanto al lenguaje audiovisual, encontramos rasgos estilísticos en géneros como el cine experimental y el video-arte, en donde la imagen no está secuenciada desde la narración clásica del cine convencional.

En los últimos años del siglo XX y hasta la actualidad las interfaces digitales y el desarrollo de la informática han hecho posibles la aparición de software capaces de trabajar plásticamente la materialidad del video y el sonido en tiempo real.

⁶ “Su origen se encuentra en los clubs de baile de la década de 1980, en los que el video jockey mezclaba sus loops de video al ritmo de la música mezclada por el DJ.” [en línea] <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojockey>

⁷ El Arte Psicodélico usualmente se refiere a arte inspirado por la experiencia psicodélica inducida por drogas como el LSD, u otras drogas alucinógenas; pero la palabra psicodélico fue inventada por el psicólogo británico Humphry Osmond y significa “manifestando el alma”. Ésta puede ser mediante la literatura, la música o las artes visuales. [en línea] Arte Pop y psicodelia. FADU.UBA. <http://catedrayantorno.net/wp-content/uploads/2015/06/D1-ARTE-POP-Y-PSICODELIA.pdf>

⁸ “En el film La Madre (1926) Pudovkin compone varias tomas de los edificios de las fábricas unas sobre otras” Mía Makela (2006) FBA [en línea] “La práctica del Live Cinema” Consultado el 11 de Noviembre de 2016 en <http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=44/>.

La diferencia más grande que existe entre el cine y el *live cinema* es que el primero sucede en diferido, ya que se ha grabado y editado antes de ser proyectado; en todo caso, lo único que estaría sucediendo en vivo es el acto de apretar un botón y que la película empiece a correr hasta el final.

Por su parte, en el cine en vivo los clips pueden ser producidos con anterioridad o creados durante la *performance* a partir de un generador de imágenes o una cámara, pero el montaje, y el orden espacial en el que serán proyectados, se produce en tiempo real. Además también pueden ser alterados por efectos que el *performer* ejecutará en vivo, como si se tratara de un instrumento musical.

En su texto “La práctica del live cinema” (2006), Mia Makela menciona tres categorías, entre otras, que pueden servir -a priori- para distinguir algunos aspectos presentes en la obra “Mi alma no la atraparás”.

a) La composición.

En el cine en vivo el término composición hace referencia a una serie de imágenes y sonidos que conforman una unidad de sentido, que presentan una coherencia interna y que son funcionales entre sí. Tal vez sea este elemento en donde puede crearse un paralelismo entre la composición musical y el cine. En este trabajo de tesis se superponen en vivo una serie de imágenes, algunas en la misma pantalla y otras en pantallas diferentes: “Estas imágenes pueden contrastarse y reforzarse en diálogo con el audio” (Makela, 2006). Desde el montaje pueden superponerse, al igual que las notas musicales se superponen para formar un acorde, y también pueden ser disparadas como planos independientes, como si se tratase de un arpegio visual.

b) El espacio.

En el citado texto, Makela categoriza los distintos tipos de espacios que interactúan en el dispositivo del cine en vivo: “El espacio físico (o arquitectónico) define el dispositivo de la performance” (Makela, 2006). Éste está estrechamente relacionado con el espacio de la proyección, que son ni más ni menos que las superficies donde se proyectará el video, las pantallas. El espacio digital que es aquel que ocupan los videos a ser proyectados, también lo llama espacio de escritorio y se relaciona con la *interface* digital que esté

usando el video artista. Por su parte el espacio escénico es donde tiene lugar la *performance*, es en la escena donde se desarrolla el espectáculo en vivo.

c) El tiempo.

El tiempo es, quizá, la categoría que más diferencia los dispositivos cine y cine en vivo. Lo temporal, la manera en que es tratado el tiempo como materialidad en la obra es de suma importancia y ha generado más de una discusión. Por ejemplo hay quienes sostienen que el ritmo en una obra audiovisual está dado por el montaje mejor dicho por el tiempo creado por el montaje⁹. Andrey Tarkovsky sostiene en su libro *Esculpir en el tiempo* la idea de “tiempo impreso”¹⁰, por lo tanto el ritmo al ser una categoría temporal está dado por la forma en que el cineasta captura ese tiempo. Estas dos variables de ritmo temporal se encuentran tanto en el cine como en el cine en vivo, pero este último posee una variable no presente en el primero y es la idea de tiempo real. El tiempo impreso también es real y de hecho está presente en el *live cinema*, pero la categoría de lo real en cuanto a la temporalidad hace referencia a lo que está sucediendo en vivo y en esta instancia siempre hay situaciones irrepetibles. Es por eso que el *live cinema* puede entenderse como *performance* audiovisual porque algo de lo audiovisual está siendo creado en vivo. Con el cine en vivo, el cine ha cobrado otra dimensión que de ninguna manera inhabilita lo anterior, de hecho sigue siendo el tiempo, como sostuvo Tarkovsky, lo esencial del arte cinematográfico. En un cine que se ejecuta en vivo la dimensión del tiempo se desdobra en tiempo impreso (o diferido) y tiempo real (o en vivo).

Para concluir este punto resulta interesante citar una frase del realizador inglés Peter Greenaway, quién sostiene que “el *veejing* es el futuro del cine”¹¹. Esta frase tan

⁹“No puedo aceptar la idea de que la edición es el principal elemento organizador de una película, como sostenían, siguiendo a Kuleshov y Eisenstein, los partidarios del cine de montaje en los años veinte: como si una película se hiciera en la mesa de edición. “El factor dominante y todopoderoso en la imagen cinematográfica es el ritmo, expresando con esto el flujo del tiempo dentro del plano.” Andrey Tarkovski (1986) cap. 5 La imagen cinematográfica en *Esculpir en el tiempo*. Ed. Rialp.S.A. 1991.

¹⁰ Andrey Tarkovsky (1986) Cap. 3 el Tiempo Impreso en *Esculpir en el tiempo*. Ed. Rialp.S.A. 1991.

¹¹ Peter Greenaway (2009) [en línea] *Tulse Luper VJ Performance*. GTO. MEXICO 2009. <https://www.youtube.com/watch?v=yjiN0k4F7fl>

concluyente puede ser entendida en vínculo a esta nueva categoría de tiempo real que ha incorporado el *live cinema*.

En referencia a algunas cuestiones que tienen que ver con lo musical puede decirse que el público tiene básicamente dos formas de acceder a las obras musicales, la primera es la que se ejecuta en vivo, la segunda es a través de un dispositivo que reproduzca lo previamente grabado.

Es decir que la música puede ser tocada y escuchada en vivo o producida en un tiempo/espacio diferente al de la escucha, lo que también habilitaría la posibilidad de radiotransmisión o, en el mismo sentido, televisación de la ejecución musical en vivo para ser escuchada en otro espacio.

IV. *Mi alma no la atraparás*.Concierto Audiovisual.

La búsqueda de esta obra es encontrar en el marco de las artes performáticas la posibilidad de unir la disciplina de la música popular y la disciplina de la realización audiovisual en un dispositivo que permita articular lo ejecutado en vivo con lo previamente grabado. Es por eso que se pensó la temática del concierto audiovisual ya que la puesta en escena y las *performances* de los músicos y el *vj* se dan sobre un escenario en donde los intérpretes ejecutan instrumentos. En el mismo sentido, la palabra concierto hace referencia a la música en vivo que junto con la palabra audiovisual completan la idea de una *performance* cuya materialidad es la imagen y el sonido.

En esta instancia cabe retomar la pregunta inicial y ampliarla: ¿Cuáles serían los elementos presentes en las artes audiovisuales y en la música que harían posible la práctica de tocar un instrumento audiovisual que articule dos variables temporales, lo previamente grabado y lo ejecutado en vivo?

En *Mi alma no la atraparás* funcionan al unísono varios elementos musicales y audiovisuales, las canciones están tocadas en vivo sobre una pista musical que es disparada desde la misma plataforma que se ejecuta el video el cual está previamente grabado pero es montado en tiempo real. En determinados momentos de la obra estos videos se mezclan con imágenes capturadas en vivo con una cámara.

Cabe detenerse en el concepto de pista de audio y pista de video. Todo audio que esté previamente grabado o programado y disparado en vivo, ya sea desde un sampler o una notebook, es una pista de audio o una secuencia. Lo mismo pasa con el video. En este sentido podría decirse que todo el cine tradicional o el video de *tapes* es una pista de audio y video.

Estas secuencias, ya sean *loop*so pistas, pueden además ser editadas en vivo, pueden aparecer en distintos órdenes y son susceptibles de recibir efectos tanto de audio como de video en tiempo real. Es en esta instancia donde surge la praxis del video o el cine en vivo ya que el *live cinema* demanda una acción performática en un tiempo y lugar específico para consolidarse como arte en vivo, lo cual lo acerca a la idea de tocar en vivo como si el artista audiovisual fuera un músico que toca un instrumento que en lugar de emitir sólo sonidos emite imágenes y también sonidos (cabe resaltar que los *software* usados en el *live cinema* pueden emitir clips de imágenes, clips de sonido o imagen y sonido encadenado).

En *Mi alma no la atraparás* pueden encontrarse dos tipos de clips: Los que son portadores del audio y los que solo tienen imagen. Los primeros son clips que se han editado previamente, contienen bases electrónicas de percusión, sintetizadores y voces en el canal de audio estéreo y también poseen video previamente editado y sincronizado. Esto se mezcla en vivo con videos que son montados en tiempo real y con la ejecución instrumental en vivo.

Entonces los elementos previamente grabados son:

- Pistas sonoras (bases de percusión electrónica, voz filtrada, teclados; estas pistas están editadas junto con los clips de video y sonido)
- Clips de video y sonido (están previamente editados y son disparados en vivo)
- Clips de video (son clips *loopeados* que poseen solo video y son montados en tiempo real)

La obra está compuesta por los clips producidos con anterioridad y por la ejecución en vivo de los siguientes elementos: guitarras, bajo, percusión, charango, voces, el software Resolume Arena 5, una consola mezcladora de audio y una cámara de video en vivo.

El montaje visual de la obra se ejecuta en vivo junto con la mezcla de audio.

La acción de tocar en vivo habilita la posibilidad de la improvisación ya que músicos y vj pueden decidir, durante la ejecución instrumental diferentes maneras de ejecutar su instrumento. Esto sucede gracias a que en este dispositivo músicos y artistas visuales pueden improvisar sobre lo que van viendo y oyendo.

Como se ha mencionado anteriormente esta obra adquiere su forma en una categoría de espectáculo en vivo que puede ser definida como concierto audiovisual ya que pueden verse sobre el escenario músicos y artistas audiovisuales ejecutando sus instrumentos. Es así como el sonido se materializa en la sala de conciertos a través de los parlantes y la imagen a través de las pantallas.

Por su parte lo que ve el público son cinco pantallas suspendidas sobre un escenario en el cual se encuentran seis músicos y un VJ ejecutando sus instrumentos.

El concierto consta de tres canciones del grupo musical Tonolec, los arreglos musicales están a cargo de Angeles Mendoza y la ejecución la realiza un grupo de intérpretes que ejecutan la parte en vivo. La realización audiovisual del concierto está a cargo de Mariano Burgos.

a) Las canciones.

El ordenamiento de los tres temas propone una narración que tiene que ver con la Conquista de América, temática explícita en la lírica de las canciones.

La primer canción se titula “Noyetapec” (Tonolec, 2005), que en lengua Quom quiere decir “Amanece” (Diego Pérez, 2016)¹². La misma fue elegida porque en ella se da a conocer la lengua hablada por la comunidad antes de la conquista y lo que significaba para ellos el advenimiento de los tiempos modernos.

“En busca del sol” (Tonolec, 2005), trata de la llegada del “hombre blanco”¹³ y los procesos de desculturización de los pueblos originarios y la imposición de una nueva cultura.

¹² Pérez, Diego (2016), “Folclore e innovación”. Ponencia dictada durante el primer Congreso Internacional de Música Popular, “Epistemología, didáctica y producción, La Plata, UNLP. FBA. 26/10/2016.

¹³ “Y sigo buscando refugio del hombre blanco.” Tonolec (2005), *En busca del sol* [Canción, Pista 04], Argentina, sello independiente.

La última canción, llamada “Ay corazoncito” (Plegaria del árbol negro, 2008), es más introspectiva, en la cual la lírica refleja que el personaje no puede conectarse con su corazón y va en busca de otro. Esta canción vendría a resolver la tensión que plantea el segundo tema.

Mediante estas tres obras se construye un relato con una situación de paz inicial por parte de las comunidades originarias, que se ve modificada con la llegada de los conquistadores. De esta manera la letra de las canciones estarían funcionando como una suerte de guión literario o más precisamente como la parte que corresponde a los diálogos en un guión literario.

b) La puesta.

En un primer momento no se tenía en cuenta el carácter fragmentado de la puesta actual. La idea de partir y separar las pantallas vino después, gracias a experimentar con las posibilidades del *mapping*, que podríamos describirlo como la técnica de ajustar o hacer coincidir una proyección a una superficie específica. Surgió así la idea de presentar las proyecciones en distintas pantallas. Con esta técnica la obra cobró una nueva espacialidad ya que al fragmentar las superficies de proyección el cine se vuelve más plástico y eso, sumado a las proyecciones de carácter abstracto, ayuda a crear una atmósfera psicodélica con respecto a la propuesta estética. Pensar el espacio de la proyección puede llegar a sugerir, como en esta obra, el carácter de los clips a ser proyectados.

c) La imagen videográfica.

El interrogante que surgió con respecto a las imágenes fue, ¿éstas deben ser referenciales en sentido literal o pueden plantearse corrimientos del significado literal dado por la letra?

A través de la experimentación plástica con la imagen de video surgieron formas menos literales para la producción de las imágenes a ser proyectadas. Se partió entonces de

imágenes tomadas de paisajes naturales: vistas de árboles, agua, cielos, tierra, fuego, humaredas, campos y caminos. Estas imágenes se vieron modificadas en su plasticidad y surgieron así nuevos significantes. Por ejemplo, para Noyetapec (Amanece) se pensó en el mecanismo presente en la naturaleza que hace posible el amanecer, entonces varias de las vistas se convirtieron en esferas que rotan, como planetas.

En general las imágenes son abstractas salvo en momentos puntuales en donde aparecen figuras humanas que tienen que ver con la performance de los músicos.

Una de estas imágenes se corresponde con una estrofa recitada en la que puede verse a una de las cantantes aparecer en una de las pantallas. Estas estrofas del tema *En busca del sol* se presentan en diferido.

Por su parte, en la composición visual pueden crearse paralelismos con la composición musical. Por ejemplo, cuando el montaje de los clips se da por cortes podemos vincularlo con una línea melódica en donde el músico toca una serie de notas que tienen una duración determinada. También las imágenes pueden estar siendo fundidas por el artista audiovisual y de esa manera lo que el público ve son dos imágenes en la misma pantalla; esto puede entenderse como un *acorde visual* donde al igual que en la música, dos elementos son presentados al mismo tiempo. Todas estas decisiones de montaje son tomadas por el *vjen vivo*. Podrían encontrarse innumerables paralelismos entre las dos disciplinas, pero estos aspectos quizás sean los más significativos.

V. Trabajo interdisciplinario.

A lo largo de sus trayectorias académicas, estudiantes y docentes construyen, en el mejor de los casos, un conocimiento abierto y en constante transformación articulando en el trabajo artístico aspectos formales como también otros saberes provenientes del ámbito informal o empírico, haciendo que las producciones se complejicen desde lo conceptual a la forma, y viceversa. Esta idea se apoya por un lado en el paradigma que sostiene que la obra de arte es el resultado de un proceso de trabajo y no una manifestación de un genio inspirado y, por el otro, en la idea de que el arte es un campo de construcción de conocimiento como sostiene la resolución N° 111/10 del Consejo Federal de Educación (Nación):

“En la actualidad se reconoce que el arte es un campo de conocimiento, productor de imágenes ficcionales y metafóricas, que porta diversos sentidos sociales y culturales que se manifiestan a través de los procesos de realización y transmisión de sus producciones. Estas últimas se expresan con distintos formatos simbólicos estéticamente comunicables que cobran la denominación de lenguajes artísticos, en tanto modos elaborados de comunicación humana verbal y no verbal. Entre ellos, pueden mencionarse - considerando los desarrollos históricos y las presencias contemporáneas- a la música, las artes visuales, el teatro, la danza, las artes audiovisuales y los lenguajes multimediales. Todos ellos son también considerados disciplinas cuyos contenidos sustantivos se emparentan fuertemente con los procesos vinculados a la interpretación artística”.¹⁴

La interdisciplinariedad artística propone una dialéctica entre distintas materialidades y lenguajes. La propuesta del presente trabajo es integrar en un dispositivo escénico elementos provenientes de la música popular y las artes audiovisuales, pero estos deben funcionar de tal modo que uno no se encuentre por encima del otro, es decir, “quién dialoga lo hace con alguien y sobre algo”.¹⁵ En esta obra el diálogo se da entre las dos disciplinas y es la pista electrónica la que crea

el puente entre ambas. El ejemplo más evidente de esta afirmación se da durante la segunda canción donde la música que se está ejecutando en vivo le da lugar al audiovisual. En esta parte el audiovisual posee la base electrónica y también el sonido y

¹⁴ “2010- Consejo Federal de Educación RESOLUCIÓN CFE N° 111/10 - ANEXO 1 “LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO NACIONAL.20. [en línea] https://www.dropbox.com/s/k8wp95ytxiku0q7/111-10_01.pdf?dl=0

¹⁵ Paulo Freire (1967) en La educación como práctica de la libertad. Ed siglo XXI. España. 2008.

la imagen de las estrofas recitadas. Estos elementos se corresponden con la voz y la imagen de la cantante que ejecuta la voz principal.

Este dispositivo le permite a los artistas crear un diálogo que atraviesa diferentes temporalidades presentes tanto en la música como en el audiovisual, interactuando con el pasado gracias a que articula el tiempo impreso en las grabaciones con la ejecución en vivo. La obra atraviesa diferentes espacialidades ya que los músicos se ven sobre el escenario y en las pantallas.

VI. Conclusiones.

A modo de cierre puede decirse que las tesis colectivas interdisciplinarias, que en este caso han propiciado la aparición de este diálogo entre artes, proponen un modo de trabajo que se puede encontrar fuera del ámbito académico en donde los artistas pueden encontrarse trabajando junto a otros artistas o incluso interactuando con otras disciplinas. Podría decirse que en los últimos años las artes se han ido combinando a tal punto que algunas fronteras han comenzado a borrarse, tal es el caso de las performances interdisciplinarias donde artistas provenientes de varias ramas trabajan en comunión para crear obras a veces inclasificables ya que presentan elementos de varias disciplinas. Tal es el caso del dúo conformado por Ryuichi Sakamoto y Alva Noto en donde la imagen y el sonido interactúan en un concierto audiovisual. En la misma línea puede citarse a proyectos como Sobrenadar y Sol del Río en donde un mismo artista produce visuales y música que funcionan en formatos grabados y en vivo.

Desde un punto de vista audiovisual podría decirse que el cine en vivo posee todas las instancias del cine tradicional incorporando a su vez la dimensión del *real time*, lo que le agrega un carácter de acción concreta que lo acerca a este campo mutante e interdisciplinario que son las *performances*. En el mismo sentido podría afirmarse que es posible tocar instrumentos audiovisuales o diseñar dispositivos escénicos donde el audiovisual pueda ser ejecutado en vivo.

Este trabajo de tesis intenta explorar esos límites en donde los rasgos de ambas disciplinas parecen fusionarse, y en esa fusión los discursos cobran nuevas dimensiones, la imagen y la música se vuelven una unidad de sentido que no puede darse por separado. Entonces el arte se hace presente por encima de cualquier artificio tecnológico y hasta los límites entre la obra y el artista se tornan difusos ya que en ésta, como en toda performance, la acción del artista es parte de la obra.

El concierto audiovisual es una performance que intenta ir más allá de las posibilidades de cada disciplina, atravesando distintas temporalidades e integrando la acción artística como un elemento más de la obra.

El campo de las artes no es un lugar cerrado, presenta movimientos hacia múltiples direcciones; los artistas pueden pasar de una disciplina a otra ya sea porque han adquirido las técnicas necesarias para combinar más de una disciplina o mediante la

colaboración con otros artistas. La hibridación en las artes se da con mayor frecuencia de lo que a veces se cree, y de hecho podría decirse que los lenguajes artísticos pueden combinarse sintéticamente y generar nuevas artes como la multimedia o hasta el propio cine que combina varios lenguajes en una sola obra.

VII. Obras de referencia.

a) Audiovisuales.

1) La Madre (1926) [en línea] Pudovkin

<https://www.youtube.com/watch?v=k745cLjG8eQ>

2) Las maletas de TulseLuper,(2003) [en línea] Peter Greenaway.

<https://www.youtube.com/watch?v=yjiN0k4F7fl>

<https://www.youtube.com/watch?v=6lWSZ08ocpM>

3) Insinelve (2006)[en línea]RyuichiSakamoto y Alva Noto.

<https://www.youtube.com/watch?v=e8DDLt8XzwE>

4) Sobrenadar Live At RBMA Paris. (2015) [en línea] Sobrenadar.

<https://www.youtube.com/watch?v=jhHesvAMR5E&t=87s>

5) Sol del Río.Live AV - Panorámica VFest.(2013)[en línea]Sol del río.

<https://www.youtube.com/watch?v=vWvKya95yCw>

b) Musicales.

"Noyetapec" Tonolec. 2005

<https://www.youtube.com/watch?v=rBeFo-Ec1As>

"En busca del Sol" Tonolec DVD Acústico. 2010.

https://www.youtube.com/watch?v=9vPoF_UBbtw

"Ay Corazoncito" TONOLEC DVD. Acústico

https://www.youtube.com/watch?v=k3Q1WjnUs_M

VIII. Bibliografía.

- De Santo, Edgar. [en línea] ¿Qué porquería es la performance? Ciertos antecedentes y un encuentro con el pensamiento artístico Latinoamericano.
- Freire, Paulo. (1967) La educación como práctica de la libertad. Ed siglo XXI. España. 2008.
- Kuspit, D [Ed] (2006). Arte digital y video arte. Transgrediendo los límites de la representación. ED. Círculo de Bellas Artes. Madrid.
- Makela, M. (2006) La práctica del live cinema. Extraído de: <http://media-space.org.au/-journal/issues/issue1/makela/makela.html>.
- Marchan Fiz, Simón. (1972) Del arte objetual al arte de concepto. Ed. Akal. Madrid 1994.
- Prieto S, Antonio. (2002) [en línea] En torno a los estudios del performance, la teatralidad y más.
- Tarkovski, Andrey. (1986) Esculpir en el tiempo. Ed. Rialp.S.A. 1991.